L’EPS à travers un projet interdisciplinaire

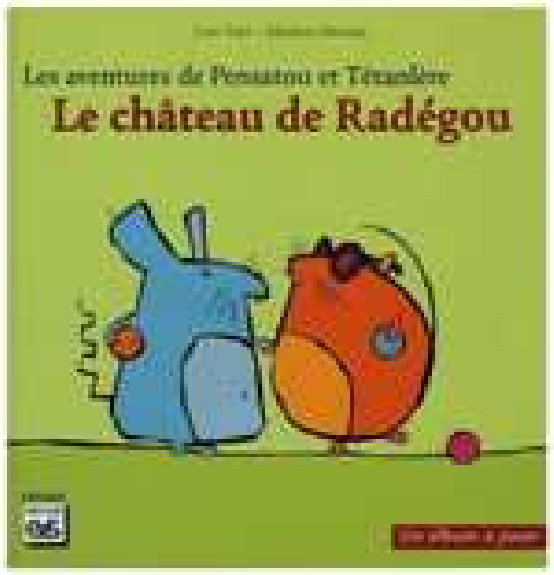
Utilisation d’un album à jouer…

Le château de Radégou

Editions la revue EPS

Un album à jouer…

- ***L'album :*** <u>Le château de Radégou</u>
- ***Ecrit par :*** Lou Tarr et Marion Devaux
- ***Aux éditions :*** REVUE EPS



Mode d’emploi et structure de l’album

La couverture : présentation des personnages.

Le contexte : jusqu’à la page 7, puis les jeux des souris : « Rat voleur », « Ramasse fromages » et « Souris collées ».

La bascule de l’histoire : page 8 à la page 23 :

Suite au vol des fromages par Radégou, mise en place d’un plan d’attaque du château par les souris.

Les aventures : parcours jusqu’au garage et construction libre d’un parcours pour aller jusqu’au château.

La conclusion : destruction du château et reprise des biens par les souris.

Un album à jouer = un album à grandir

Approche interdisciplinaire :

- vivre ensemble : éducation à la responsabilité et à l'autonomie
- éducation physique et sportive : support privilégié d'expression verbale
- maîtrise du langage : au cœur de l'activité

Ce qui relève du « vivre ensemble »

- Tenir compte des rôles liés aux tâches d'apprentissage (organiser l'espace, le matériel, gérer le temps, conserver les résultats)
- Travailler en groupe, être autonome et coopérer au sein d'un projet collectif
- Formuler collectivement des hypothèses, les vérifier et dégager ensemble des règles, des principes, des méthodes
- Débattre, argumenter, accepter le point de vue de l'autre pour faire évoluer une règle et comprendre sa fonction
- Pratiquer tous les rôles consécutifs à la règle du jeu, en respectant ses contraintes.

Ce qui relève de l'EPS

- Coordonner, enchainer des actions de course, de lancer, d'équilibre, pour atteindre un but donné
- S'orienter dans un espace de jeu en prenant en compte les limites et les interdits
- Percevoir les positions spatiales des partenaires et des adversaires
- Lire les trajectoires pour se placer ou se déplacer dans un espace orienté
- Anticiper pour coordonner collectivement des actions efficaces dans le cadre d'une stratégie de groupe.

Ce qui relève de la maitrise de la langue

- Sur le plan de la communication, participer à un échange collectif, écouter autrui
- Sur le plan du langage en situation, comprendre et restituer des consignes
- Sur le plan du langage d'évocation, comprendre une histoire, identifier les personnages physiquement, moralement, dégager la signification d'une illustration et justifier son interprétation, inventer un épisode avec un début et une fin, dans lequel les personnages seront inclus
- Sur le plan de la langue écrite, s'approprier différents types d'écrits, représenter des objets, des personnages, réels ou fictifs, dicter ses propositions à l'adulte, reformuler ou transposer des passages lus par l'enseignant, identifier la plupart des mots les plus fréquents d'un texte.

Expérimentation dans une classe de moyens/grands de l'école maternelle Anatole France à Grenoble.

- langage en classe
- jeux collectifs
- structuration de l'espace

Pour entrer dans l'activité : **phase de découverte**

Percevoir et respecter les étapes du jeu

Se déplacer et agir dans un espace orienté

Comprendre que le jeu est fini quand le but est atteint

Comprendre l'alternance des rôles

Coopérer et s'opposer simultanément

Découverte des 3 jeux collectifs de l'album.

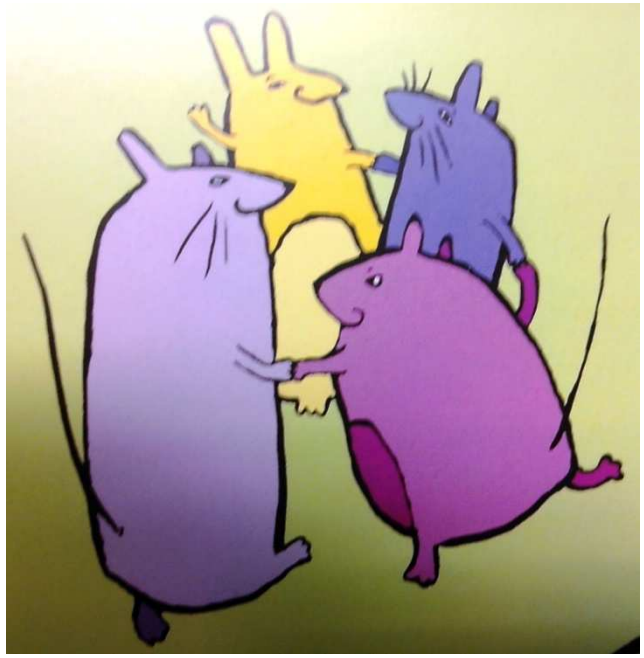
1. Lecture au préalable de l'album jusqu'à la page 7
   Devenir élève : respect du passage de l'autre, attendre son tour, les règles de sécurité.
2. Reparler de l'histoire + fiches des 3 jeux des souris photocopiées et agrandies
3. Un groupe par jeu cherchant les règles du jeu
4. Synthèse des 3 groupes + jeux collectifs
5. Jeux collectifs : suite et fin

Première séance de langage

- Mercredi 27 novembre 2013 : La maîtresse nous installe 3 photos sur des chaises. Nous avons tout de suite reconnu les personnages :

Pensatou et

Tétanlère



Leurs amis souris aiment bien jouer à des jeux.

La maîtresse nous a partagés en 3 groupes. Chaque groupe avait une fiche agrandie du jeu. Il devait chercher la règle du jeu et la présenter à tous les copains.

Les affiches des jeux

▶ Rat voleur

Les trous des souris sont matérialisés par des cerceaux, des plots, des carrés de moquette, des anneaux, etc.

Première phase : chaque enfant s'assoit dans un trou. Au signal, les souris quittent leur trou pour aller se promener en chantant une comptine :

« Ra Ra Radégou
Je m'en vais me promener
Je m'en vais loin de mon trou
Essaie de me le voler ! »

À la fin de la comptine, chacun essaie de s'asseoir dans un trou (le sien ou un autre).

Deuxième phase : On retire un cerceau. L'enfant qui n'a pas de trou joue le rôle de Radégou (identifié par un foulard, une casquette...). Pendant la promenade, Radégou se mélange au groupe. Au signal, il essaie de « voler » le trou d'une souris. Celui qui ne trouve pas de trou libre devient Radégou.

▶ Souris collées

Les enfants sont regroupés par paires en se tenant la main. Il est interdit de se séparer. Un poursuivant, Radégou, essaye d'attraper les « souris collées ». Chaque fois qu'il en touche une, les deux partenaires doivent s'immobiliser et faire un pont en levant les bras.

Première phase : le jeu continue jusqu'à ce que toutes les souris soient immobilisées.

Deuxième phase : les souris libres peuvent libérer celles qui sont immobilisées en passant sous le pont. Dès que les enfants auront compris les différents rôles, on pourra adapter le nombre de Radégou au nombre de souris et à l'évolution du rapport de force.

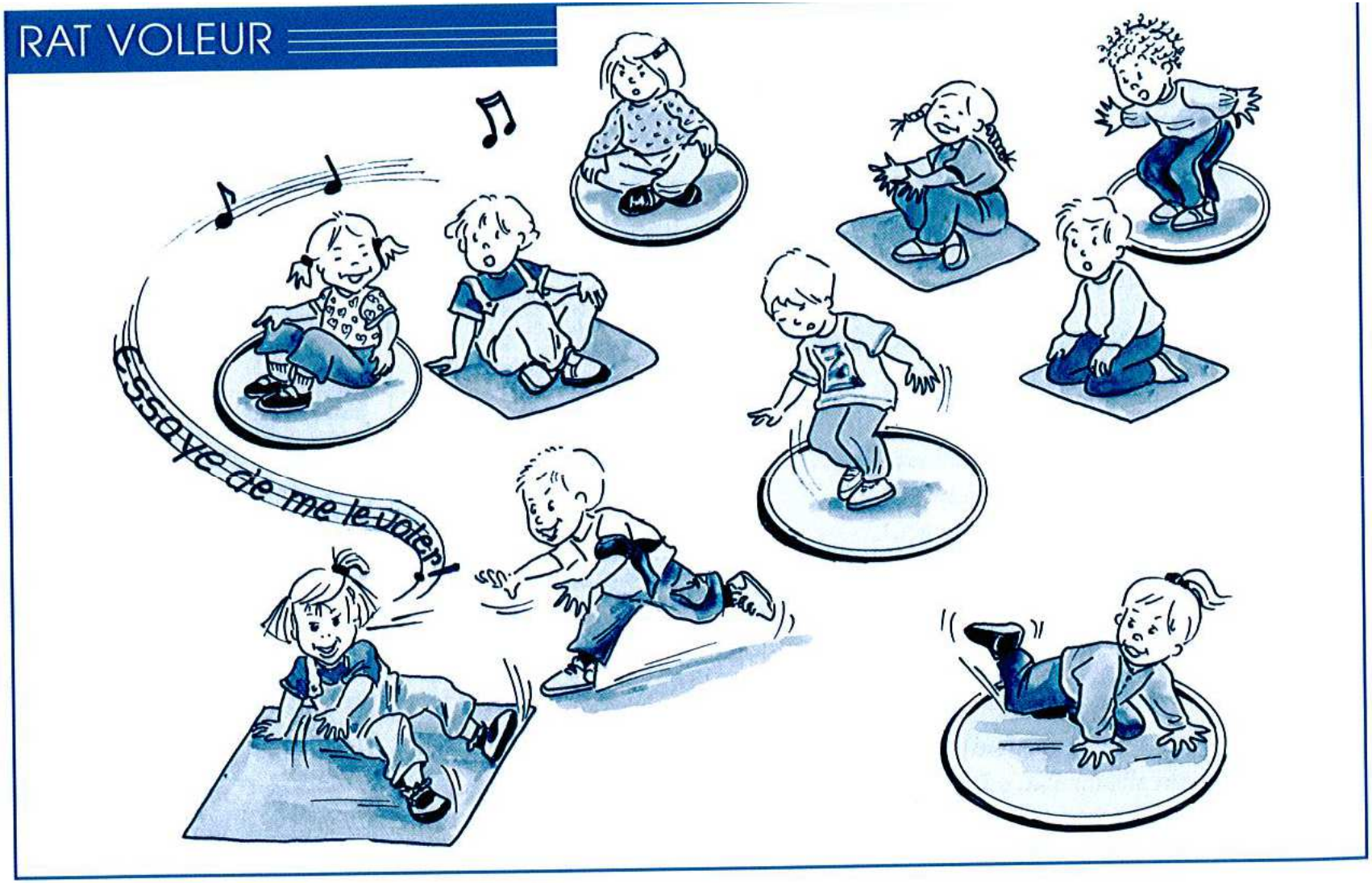
▶ Ramasse fromages

Une collection de petits objets (Kapla, Lego, Duplo, billes, anneaux...) placés dans une boîte figure les morceaux de fromage. Au départ, les enfants se tiennent dans une zone délimitée (la maison des souris). L'enseignant(e) vide la boîte dans une zone située à l'autre extrémité de l'espace de jeu (en étalant les fromages) et ramène la boîte dans la maison des souris. Ces dernières doivent courir pour rapporter les fromages dans la boîte.

On peut progressivement instaurer des règles complémentaires :

– ne transporter qu'un fromage à la fois ;
– trier les fromages (par couleur, type ou forme) ;
– emprunter un parcours obligatoire pour rapporter les fromages (passer sur des bancs, sous une chaise, utiliser un aménagement de cour, etc.

RAT VOLEUR



SOURIS COLLÉES

Le matériel pour jouer.

- Des cerceaux pour « Rat voleur »,
- Des Kaplas, Légos, balles et caisse pour « Ramasse fromages »,
- Un foulard pour repérer le rat : « Souris collées »,

Les mots des enfants à propos des jeux…

Groupe du jeu : les souris collées
Les enfants sont collées avec leurs mains par 2.
Un enfant n'est pas collé. Il doit attraper des enfants.

Groupe du jeu : Rat voleur

-J'ai vu les camps. Les camps, c'est là où le loup ne touche pas. (Aymen GS)

-Les enfants chantent (Dounia GS parce qu'elle a vu les notes de musique).

-Ca rappelle le jeu du loup. (Yassine T. MS)

-On commençait le jeu par une chanson et le loup dormait.(Aymen GS).

-"Promenons-nous dans les bois…"A la fin de la chanson, "Entends-tu?", le loup se réveille et attrape les moutons.

Groupe du jeu : Ramasse fromages

Les enfants sont des souris. Il faut attraper beaucoup de fromages.
Le chef regarde si les enfants ne font pas de bêtises…

Séance de langage

Langage oral : verbaliser ce qui a été fait auparavant : les jeux des souris

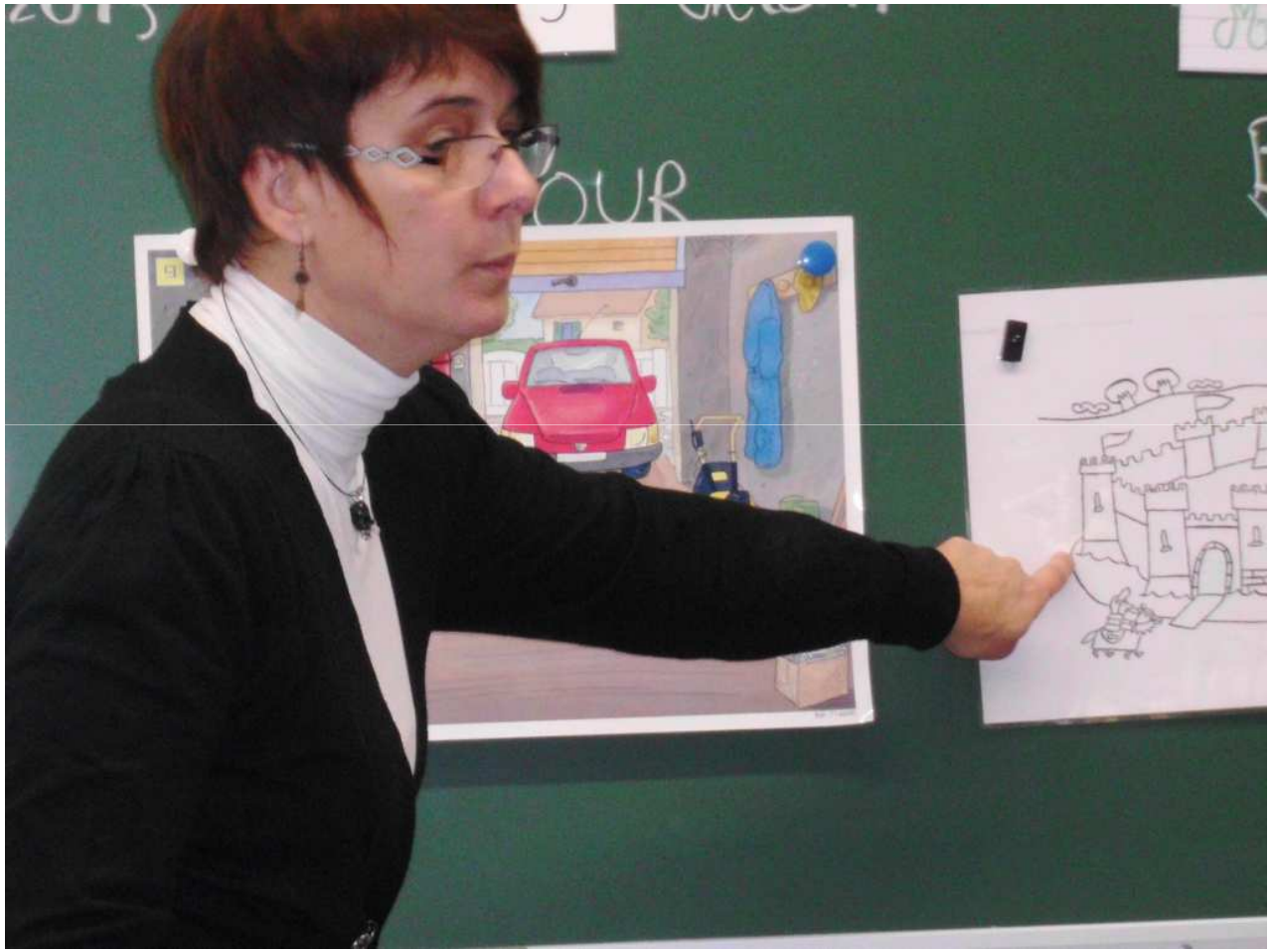
Lecture de l'album : suite (p7) jusqu'à la fin.

Langage oral :

- Verbaliser l'ordre des lieux ,
- Définir l'endroit de l'école pour jouer comme les souris,
- Enoncer le but de l'activité : construire le chemin des souris pour arriver au château de Radégou,
- Vocabulaire spatial : sur, sous, au-dessus, au-dessous, loin, près…
- Elaboration d'un lexique des lieux :

La maison et ses différentes pièces, le garage, le château avec ses tours, sa herse, le fossé…

Lexique avec des supports adaptés au tableau



garage

château,
tours,
fossé,

Structuration de l'espace (1)

- Les relations topologiques : positions des objets les uns par rapport aux autres (*le garage et le château de Radégou sont non loin de la maison des souris…)*
- Les relations de distance : notion de proximité des objets ou de leur éloignement (*introduction des mesures de longueurs)*
- Les relations d'orientation :positions respectives des objets et leur orientation par rapport à un autre objet (*on placera le château près de la fenêtre*)

Les maquettes (représentations spatiales) sont une étape importante qui précède le dessin…

Structuration de l’espace (2)

Comment représenter les différents lieux traversés par les souris ?

Pour construire une maquette :

-mise à disposition de plusieurs matériels : Légos ,Kapla, jetons carton, personnages de l’histoire sur bristol

-un grand carton représentant le départ de la maquette

De la maquette au plan :

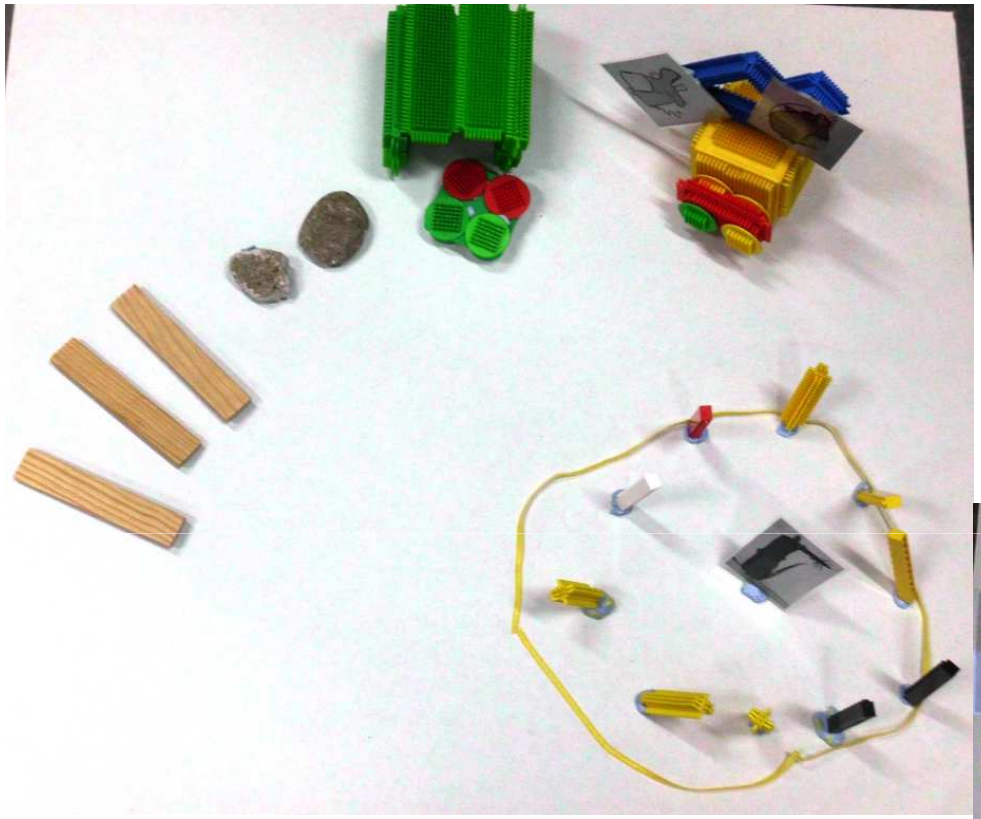
- repérer les différentes actions pour accéder à ces lieux

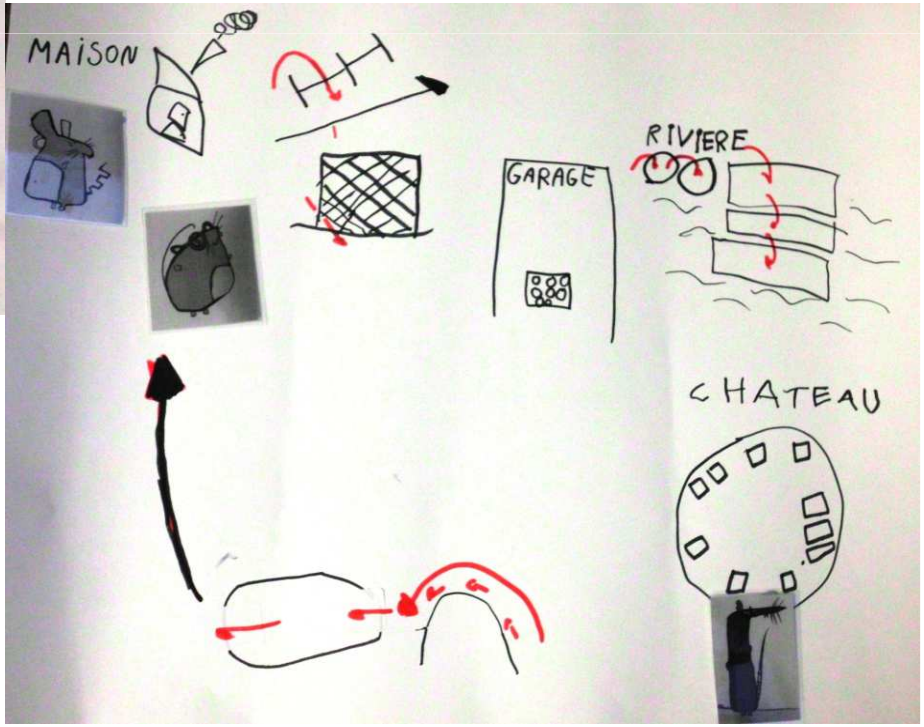
-affiche collective représentant l'espace jeu

Du plan à la salle de jeux :

-transfert du plan dans la salle de jeux avec le matériel d’EPS à disposition

De la maquette au plan :





Pour voir où on en est :

Situation de référence en EPS

La situation de référence :

- application du plan en situation réelle (du plan à la salle de jeux),
- repérage des différents lieux traversés par les souris : La maison des souris - Le garage - La rivière - Le château ;
- construction du parcours des souris pour aller détruire le château,
- jeu libre avec le matériel d'EPS à disposition.

Pour apprendre et progresser :
Phases d'entraînement

- Langage oral et écrit : indicateurs spatiaux énoncés pour mieux **sauter** lors du parcours.
- Langage oral et écrit : lecture des fiches d'entraînement pour les **ateliers de lancers** en vue de la destruction du château.

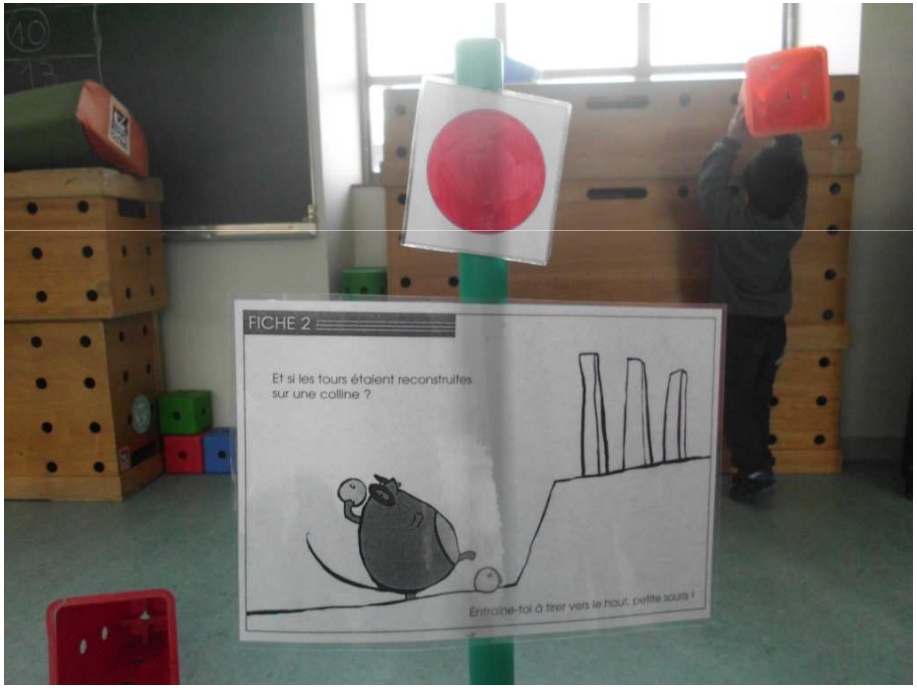
- **Mise en place** de 3 ateliers à 3 niveaux de sauter et lancer (prévoir 2 à 3 séances pour progresser).

Sauter

- Sauter dans des cerceaux, par-dessus des briques, sur un banc voire par-dessus un banc.

Lancer : Viser une cible avec un projectile

- Mise à disposition de sacs de graines, d'anneaux et de balles en mousse…



- Evaluation à partir des bandes prénoms mises en place depuis le début de l'année.

Pour mesurer les progrès :
Phase de bilan / situation de référence

- Langage oral : comparer les résultats obtenus en début de séquence et en fin.
- Constater ses progrès par le jeu : parcours final des souris pour attaquer le château.

La rencontre :
Phase de réinvestissement

- On peut imaginer inviter une autre classe pour lui proposer de jouer sur notre parcours et de détruire le château de Radégou…

Remerciements

Merci à Nathalie Capponi, directrice de l'école maternelle Anatole France à Grenoble,

pour sa participation et son investissement dans ce module d'apprentissage.

Merci à ses 29 petites souris qui ont bien joué et détruit le château de Radégou…